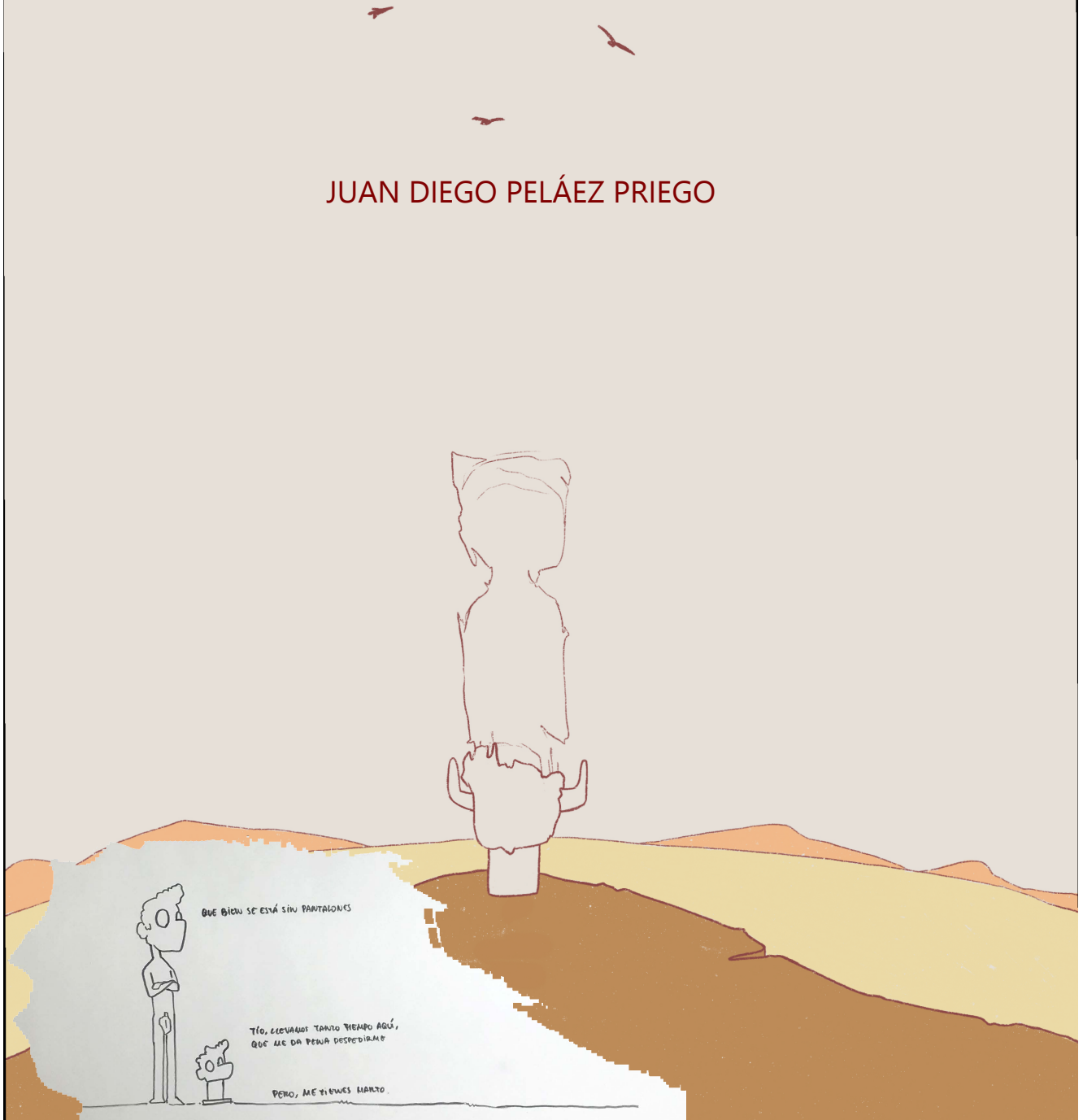


LA LECTURA EN EL PLANO READING ON THE SURFACE

TRABAJO DE FIN DE GRADO EN BELLAS ARTES

JUAN DIEGO PELÁEZ PRIEGO



La lectura en el plano. Reading on the surface.

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga

Grado en Bellas artes, Trabajo de Fin de Grado, junio 2020

Autor: **Juan Diego Peláez Priego**

Tutora: **Blanca Montalvo Gallego**

Resumen y palabras clave.

La puta realidad (2020) es una novela gráfica que indaga en las posibilidades narrativas del formato, explorando los límites de lo real y ficticio dentro de la mente de un personaje bastante difuso. En esta historia nos acompaña un gran número de referencias a otros modos de arte o expresión procedentes de la cultura popular de los videojuegos.

Un paseo por mis referentes (2020) es la traducción subjetiva del proceso de investigación desarrollado para *La puta realidad (2020)*, busca simplificar y reducir a una forma menos analítica el uso de referentes para convertirlos en parte de una historia y alejarlos del academicismo. Para ello utilizo un formato inusual en la actualidad, siendo un rollo de 0,5x10 metros

Palabras clave: novela gráfica, cómic, narración, dibujo, referentes, rollo.

ÍNDICE

1. IDEA - **5**
2. TRABAJOS PREVIOS – **6 y 7**
3. PROCESO DE INVESTIGACIÓN PLÁSTICA – **8 a 18**
4. PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL – **19 a 23**
5. CRONOGRAMA - **24**
6. PRESUPUESTO - **25**
7. BIBLIOGRAFÍA – **26 y 27**
8. ANEXO I. IMÁGENES DEL TRABAJO – **28 y 29**

Idea.

La puta realidad (2020) es una novela gráfica que nace con la necesidad de explorar los infinitos modos de lenguaje que aporta el formato del cómic, busca mediante la repetición de ciertos recursos generar un lenguaje propio y personal, que permita al lector introducirse en la historia. Además, plantea el uso de la imaginación de forma recurrente como creadora de situaciones ficticias que cambian la vida del personaje y plantean una dualidad realidad/ficción que ayuda a entender el mundo interior del personaje.

El lenguaje fruto de estas investigaciones se apoya además en recursos propios del mundo de los videojuegos, como puede ser el género de plataformas, planteando una disposición de algunas de las páginas con un formato que se corresponde a las pantallas.

Todos los procesos e investigaciones llevados a cabo en este trabajo, son plasmados de una forma totalmente subjetiva en *Un paseo por mis referentes* (2020) ya que esta parte del trabajo se plantea más como un resumen de todo el proceso creativo que funciona como obra independiente. Hago uso de los personajes creados para *La puta realidad* (2020), siendo estos los que nos guían a lo largo de un rollo de diez metros que plantea varias posibilidades expositivas.

Estas dos obras exploran los límites de la imaginación y el pensamiento, promoviendo la creación de nuevos mundos y situaciones haciendo uso de las posibilidades gráficas que aporta el lenguaje de la novela gráfica. Todos estos inventos y estudios no son más que claves para dirigir el discurso narrativo y el tiempo de la obra.

Trabajos previos.

Mi interés por el formato horizontal extendido proviene de otros proyectos desarrollados en la Facultad de Málaga, en este caso en la asignatura Procesos Fotográficos y Audiovisuales II (2017-2018), en la que llevé a cabo composiciones fotográficas mediante el collage.

Basándome en la obra de Bruno Baltzer, construí un trabajo mediante montajes fotográficos y uno de estos se ha convertido en una imagen recurrente en mi trabajo. En su obra podemos ver como los montajes hacen visible la técnica, mostrándola de forma evidente, como parte del proceso.



Reconstruction_0509269, 2005, Bruno Baltzer, tirage lambda finition diasec, 160x365cm, épreuve unique, tirage lambda finition diasec, 120x275cm, 3 épreuves, tirage lambda finition diasec, 60x137,5cm, 7 épreuves.



Sin título, 2018, Juan Diego Peláez Priego (Detalle, composición total 30x500cm, formato digital)

En este trabajo ya mostraba interés por el paisaje en un formato que invitara a pasear expositivamente, al tener que recorrer la obra. Aquella motivación fue traducida en obras posteriores mediante el lenguaje de la novela gráfica.

Siguiendo esta línea de trabajo, en la asignatura Ilustración y Cómic, llevé a cabo una novela gráfica dedicando a las páginas la idea de paseo, mostrando interés por los paisajes y el crecimiento de los personajes mediante el viaje.

El desarrollo de esta historia fue llevado a cabo paralelamente con la asignatura Producción y Difusión de Proyectos Artísticos.

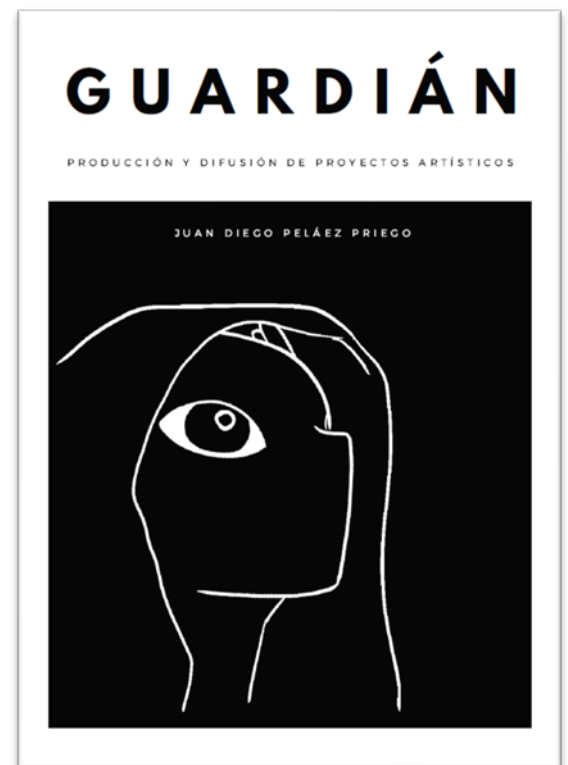
Compartiendo ambas universo narrativo, siendo distantes en el tiempo dentro de este. Mientras que el primero presentaba un cuidado más propio de la ilustración, por el detalle, los acabados e incluso el color, el segundo fue una apuesta por convertir el texto en parte de estos dibujos.

En la propuesta para la asignatura de Producción, de hecho, se trataban algunas páginas con ese concepto de falsa panorámica que muestro anteriormente, sirviendo incluso estas fotos como referencia para el dibujo de estas.

La unión de estos proyectos consolidó la idea que planteo ahora mediante dos modos de entender la novela gráfica.



*Guardian V.2, 2020, Juan Diego Peláez Priego
(Formato A4 digital, 12 páginas)*



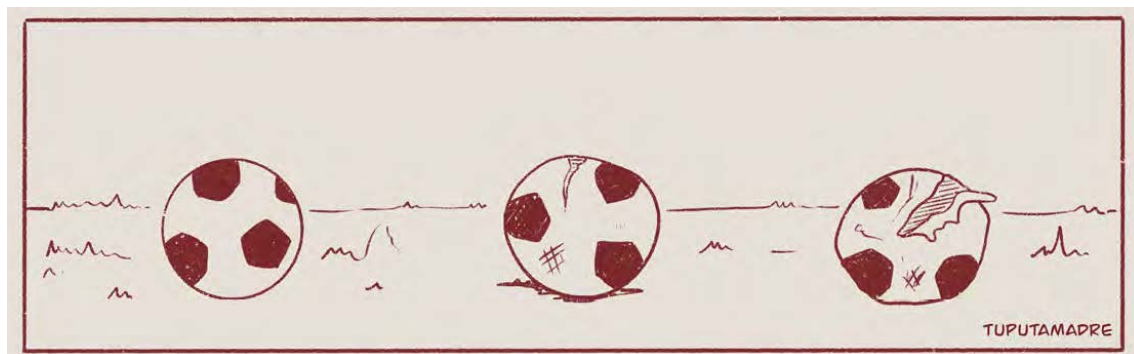
*Guardian V.1, 2020, Juan Diego Peláez Priego
(Formato A4 digital, 45 páginas, 2 impresiones grapa A4)*

Proceso de investigación plástica.

El proyecto se divide en dos líneas de trabajo, que, haciendo uso de los mismos personajes, plantean soluciones adaptadas al soporte elegido. *La puta realidad* se trata de una novela gráfica de 45 páginas que buscan explorar y unir lenguajes de diferentes disciplinas, como pueden ser los videojuegos, unas instrucciones de montaje, o un anuncio de televisión. A la par que establece una ilusión entre lo real y lo ficticio mediante el abanico de posibilidades que aporta el formato.

El tiempo en la viñeta.

Entendiendo la viñeta como una unidad, determino esta como un símbolo del paso del tiempo en más de una ocasión. Mediante la repetición de un elemento en el plano pretendo mostrar los efectos del paso del tiempo.



La puta realidad. 2020. Juan Diego Peláez Priego (Recorte p.8, Formato digital)

En esta escena se muestra la acción sobre la pelota del protagonista, el cual dubitativo decide prestársela a un desconocido evitando así problemas. En un simple vistazo podemos ver como ha quedado la pelota, lo que trae una de las primeras tramas.

Este recurso se repite de forma más agresiva en las siguientes páginas, buscando hacer entender al lector rápidamente este uso del tiempo, tanto es así que podemos verlo utilizado para definir acciones de prácticamente segundos, hasta el crecimiento total del personaje desde su infancia hasta su adolescencia en una simple imagen.

Aunque en esta página la acción no se centra sobre un objeto que se muestra inmóvil, si se produce una repetición secuencial ya que las cuatro viñetas son en definitiva prácticamente iguales.

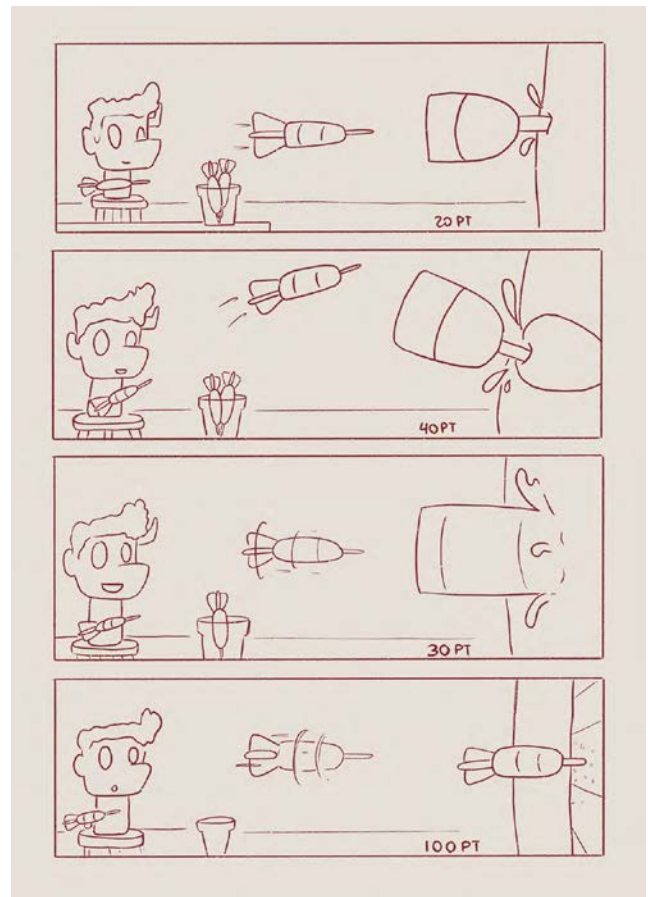
En este caso, la repetición de la viñeta sería un símil del recurso anterior con la pelota, al repetir el motivo, pero con mínimas variaciones.

Algunos de estos métodos vienen dados de las investigaciones formales de *Guardian V.1*(2020) en las que buscaba mediante la repetición de escenas o hábitos, un lenguaje propio del personaje, que lo hiciera más humano.

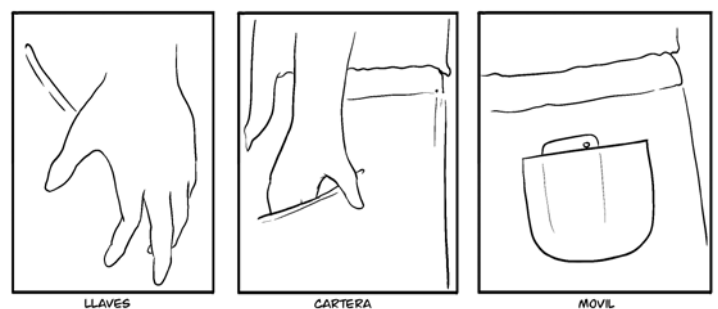
En definitiva, dotaba a los personajes de costumbres que los identificaran claramente de los demás, pero a la vez funcionaran como pistas para el lector.

La segmentación de un pensamiento en tres partes, fue uno de los mayores logros, y el nexo de unión de los dos personajes del cómic. Ya que en la historia se mostraba una dualidad perteneciente al mismo personaje, el “amigo invisible”, como una necesidad creada para subsistir y anteponerse a traumas o dificultades. Este modo de dividir la acción fue crucial a la hora de desarrollar *La puta realidad* (2020) y *Un Paseo por mis referentes* (2020)

Usando como punto de partida estos hallazgos, definí unos usos determinados para la repetición que además se apoyarían en la misma historia, puesto que esta plantea un bucle temporal, a la manera de David Lynch con *Lost Highway* (1997)



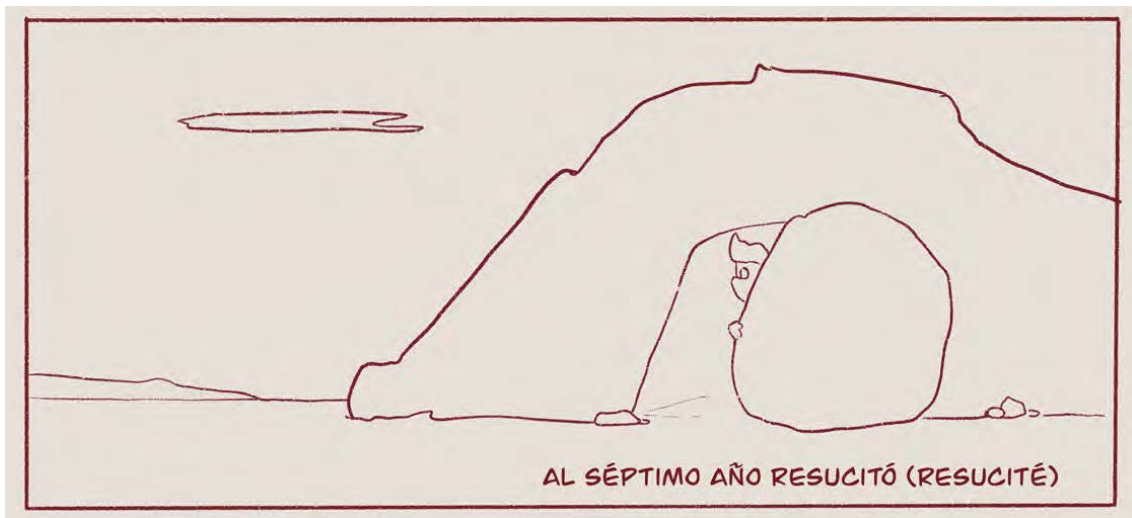
La puta realidad. 2020. Juan Diego Peláez Priego (Recorte p.9, Formato digital)



Guardian V.1. 2020. Juan Diego Peláez Priego (Recorte)

En la historia se muestra desde dos perspectivas diferentes, la llegada a un páramo mental, fruto de la imaginación del personaje, en donde guarda sus miedos y traumas, este se queda encerrado en esa cárcel desértica, vagando sin rumbo, haciendo mención a La Biblia, del mismo modo que Moisés anduvo 40 años por el desierto, nuestro personaje estuvo perdido y siendo puesto a prueba por sus propios recuerdos, en forma de hogueras.

No es raro ver más referencias bíblicas, como la resurrección del personaje, metáfora de una vuelta a la vida tras años dedicados a los videojuegos de carácter online.



La puta realidad. 2020. Juan Diego Peláez Priego (Recorte p.19, Formato digital)

El carácter religioso de estas referencias no es más que una llamada de atención y auto referencia al mismo cómic, ya que en el inicio se plantea la religión cristiana como un punto de inflexión en la vida del personaje y fruto de un cambio de pensamiento enorme. Por ello creo que es pertinente la forma en la que el personaje transforma esos hechos traumáticos y les otorga una clave de humor, como forma de autodefensa.

Dualidad, imaginación y realidad.

En esta obra nunca podemos estar seguros de estar viendo lo que se considera real, o estar dentro de la imaginación del protagonista, esto no es para nada arbitrario y no se pretende diferenciar en ningún momento estos dos términos, ya que, para él, no existe una diferencia real. Aún así se plantean situaciones que escapan a su control y en las que su evasión a mundos alternativos se convierte en conflictos de los que no puede

escapar con facilidad. Estos problemas aportan más necesidad de evasión y por lo tanto alimentan pasivamente la inmersión en su mundo imaginario.



La puta realidad. 2020. Juan Diego Peláez Priego (Recorte p.8, Formato digital)

Ocasiones como estas, que desembocan escenas de un alto nivel de agresividad, en las que el protagonista incluso juega a los dardos con el cuerpo del otro personaje, no son más que ficciones propias de la imaginación de este. El cual plantea en su mente situaciones totalmente arbitrarias, en las que se muestra como un héroe que acaba con el mal. Pero tras estos momentos, llega la lucidez y se encuentra de nuevo en la misma situación, y fruto de la falsa confianza generada en su imaginación responde de forma grosera o inadecuada, dando lugar a incluso más problemas de los que tenía.

De la repetición de situaciones como esta, además de esos momentos en los que recupera la noción de lo real, proviene el nombre de la novela gráfica en cuestión, *La puta realidad*, ya que el personaje no para de toparse con esta, de forma fortuita.



La puta realidad. 2020. Juan Diego Peláez Priego (Recorte p.14, Formato digital)

Extinción del bocadillo.

Este recurso viene dado de *Guardian V.1* (2020) novela en la cual tomé la decisión de prescindir del bocadillo por dos razones; la primera, el hecho de que los personajes que se mostraban conformaban una unidad, por lo tanto, no era coherente el hecho de dividir sus textos, la segunda, otorgar al texto un nivel de importancia similar al dibujo en el conjunto, usándolo para componer, guiar al lector e incluso determinar acciones concretas.



La mayoría de estos usos, se han trasladado a *La puta realidad* en todas sus vertientes, ya que nos encontramos nuevamente en un universo narrativo en el que la mayor parte de lo que vemos, es fruto de la imaginación del personaje, desde las situaciones hasta la personificación de él mismo en otros momentos de su vida. Sus charlas y reflexiones nunca dejan de ser personales, puesto que como *Inside Moebius* (2009) de Jean Giraud, establece conversaciones dentro de los límites de su mente. La influencia de este autor es clara, al mostrar un camino ya explorado que aportaba una serie de soluciones formales.

La visión del mundo interior como un desierto, en el cual se van sucediendo los acontecimientos, se mostraba muy acorde mi interpretación del camino llevada a cabo en *Guardian V.1* (2020) y la lectura de *Moebius* solo enfatizó estos usos, hasta un punto en el que recurrí a un amplio imaginario de videojuegos en los que se planteaba de forma parecida el viaje personal, y de los que no había sido consciente hasta ahora.

Aventuras gráficas como esta, plantean el viaje como única experiencia, en dunas infinitas, donde vagar con un personaje que únicamente puede interactuar de forma primitiva con lo que encuentra, sin diálogo.



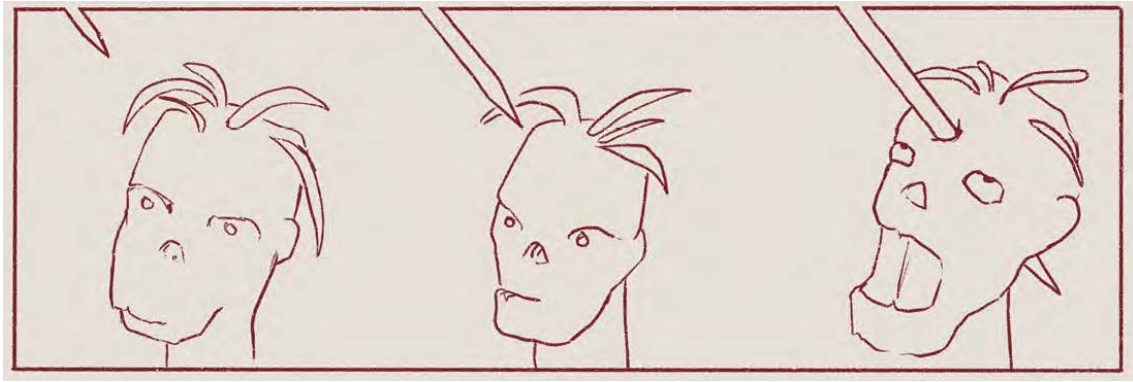
Journey,(2020), Thatgamecompany, Sony computer entertainment,Playstation Network, (Videojuego, plataformas PS3,PS4, Microsoft Windows)

Vemos como este esquema mental se repite en varios creadores, de formatos distintos, otros títulos de videojuegos usan este recurso nuevamente en momentos en los que el personaje se encuentra perdido y ansía encontrarse a sí mismo.

En definitiva, todas estas referencias justifican de manera formal la extinción del bocadillo, al mostrar el cómic como una ilusión mental, exenta de diálogos externos, generando una inmersión total en el mundo del protagonista. Todas estas decisiones influyen directamente en las decisiones plásticas posteriores como el estilo de dibujo o diseño de páginas, siendo algunas meras líneas intuyen montañas,

Inclusión de la viñeta en el discurso narrativo.

Solemos entender la viñeta como el recuadro en el que se encuentra el dibujo contenido, pero en ambos proyectos se plantea la viñeta como algo que puede intervenir activamente en el cómic, pequeños juegos formales que rompen con esa tradición en momentos concretos. No evitando el uso de esta completamente, sino activando diferentes usos para esta.



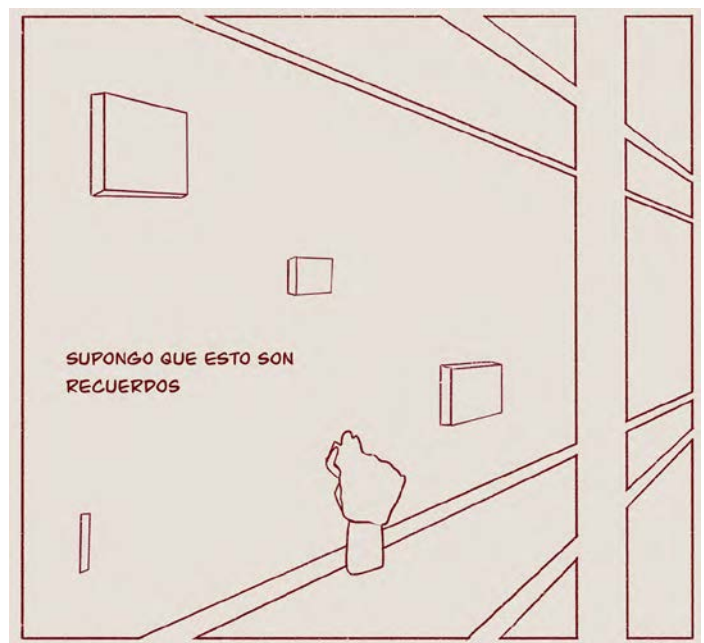
La puta realidad, (2020), Juan Diego Peláez Priego (Detalle p.16, formato digital)

En este ejemplo se muestran tanto el paso del tiempo en una viñeta como la intervención de la propia viñeta en la acción. Podemos ver como la viñeta se convierte en lanza y poco a poco se va acercando a la cabeza de este ser, hasta el punto que la atraviesa. Este acto acompaña totalmente a la historia ya que nos encontramos en una parte de la historia en la que nos relatan como va acabando con los zombis el protagonista.

Los efectos de la viñeta sobre la historia se muestran de otros modos, en los que esta simplemente acompaña al dibujo y nos ayudan a entender el espacio en el que se encuentra el personaje.

En este caso podemos ver como la viñeta esta a merced del espacio, y las reglas se pierden. No distinguimos donde empieza el dibujo y donde se asienta el personaje, ya que ni este entiende lo que está aconteciendo.

El recurso que muestro tiene como finalidad mostrar la confusión a la que está sometido en este momento.

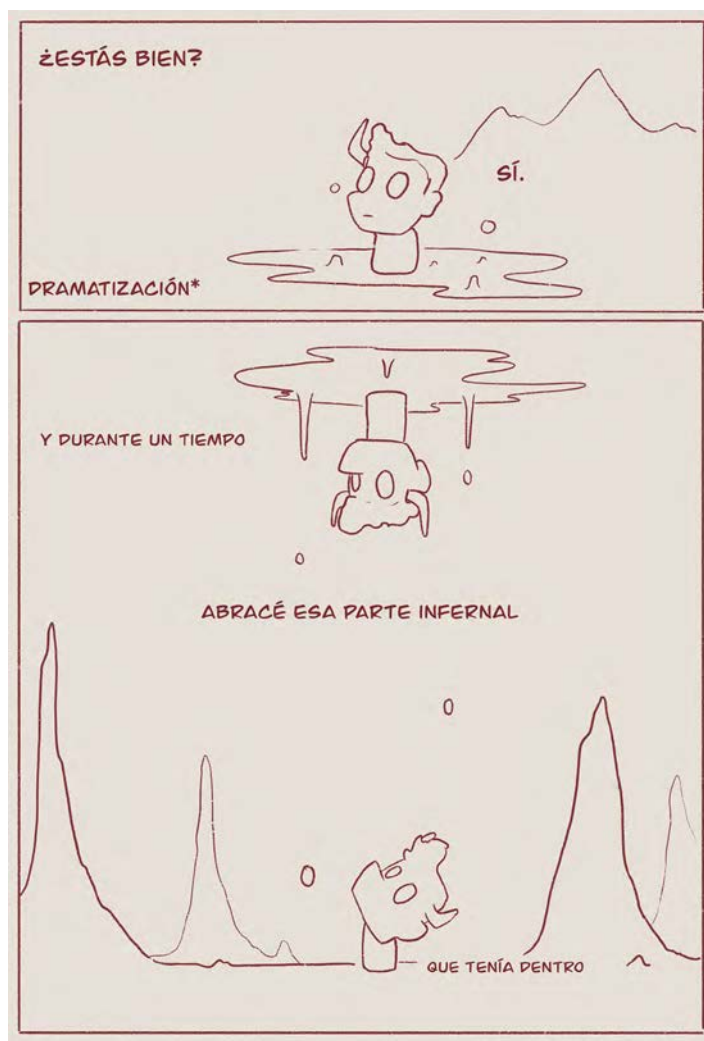


La puta realidad, (2020), Juan Diego Peláez Priego (Recorte p.37, formato digital)

Otro de estos usos en los que la viñeta muestra el espacio de manera diferente para apoyar a la narración sería este, ya que la viñeta juega un papel de reflejo, mostrando un cambio de paradigma en el personaje, que camina entre la dualidad de maldad o bondad, y durante un tiempo elige decantarse por el camino de la maldad. Por ello, referenciando nuevamente a la religión cristiana, vemos como pasa a estar bajo tierra, encontrándose en lo que llamaríamos infierno cristiano.

Obviamente todo esto es fruto de la imaginación y dramatización del personaje.

Esta imagen además se remite a la alegoría del carro alado de Platón, en la cual plantea el conflicto del alma humana. Nos habla de un auriga que conduce dos caballos, totalmente opuestos en forma, raza y carácter, siendo el primero bello y bueno, fácil de controlar, mientras que el segundo dificulta y endurece la conducción del carro. Esta comparación ha rondado mi mente durante años y ha sido plasmada en el trabajo, mostrando las dualidades del alma y los problemas que estas sugieren para llevar una vida tranquila.



La puta realidad, (2020), Juan Diego Peláez Priego (Página 7 completa, formato digital)

La cultura de los videojuegos.

Como consumidor de este sector desde temprana edad, no puedo evitar estar influenciado por algunos títulos como podría ser la aclamada serie *Mario Bros* (1983). Hasta el punto de llevar a cabo pequeños guiños en los trabajos anteriores, basando estos en el género de plataformas. Tanto ha sido la influencia que podemos establecer similitudes directas entre *Un paseo por mis referentes* (2020) y algunos de estos juegos, funcionando la lectura en el plano del mismo modo que el movimiento en estos títulos.



Super Mario Bros, (2007), Nintendo Entertainment System (Remake NES, Videojuego para Wii, Wii U)

Creo que estas referencias son propias de mi generación, la cual vivió el auge de los videojuegos, y no podemos evitar pensar en la unión de varios conceptos de nuestra afinidad, siendo esta unión entre el mundo del cómic y el videojuego una oportunidad única para desarrollar nuevas estrategias representativas.

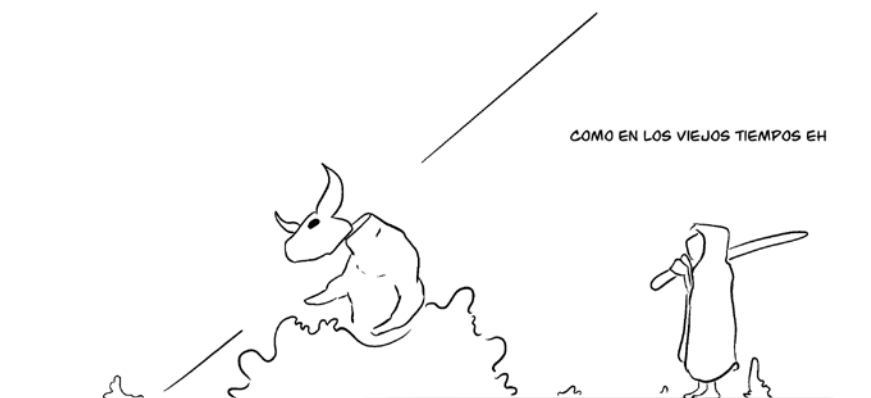


Ilustración 1Guardian V.1, (2020), Juan Diego Peláez Priego (Recorte p.37, formato digital)

En definitiva, es imposible desvincularse de estos medios, y de hecho en este proyecto se abraza el hecho de referenciar abiertamente a los videojuegos

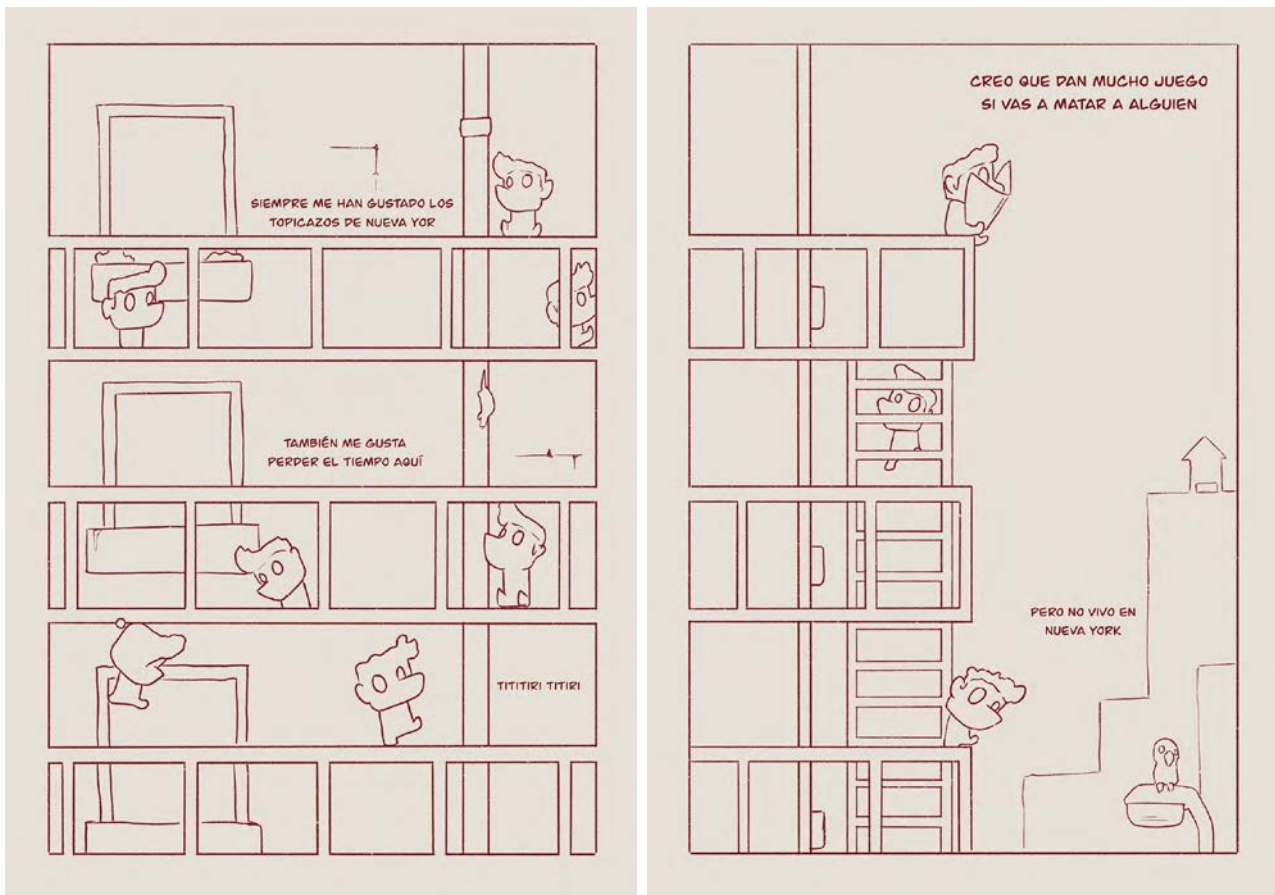


Ilustración 2 La puta realidad, (2020), Juan Diego Peláez Priego (Páginas 25 y 26, composición, formato digital)

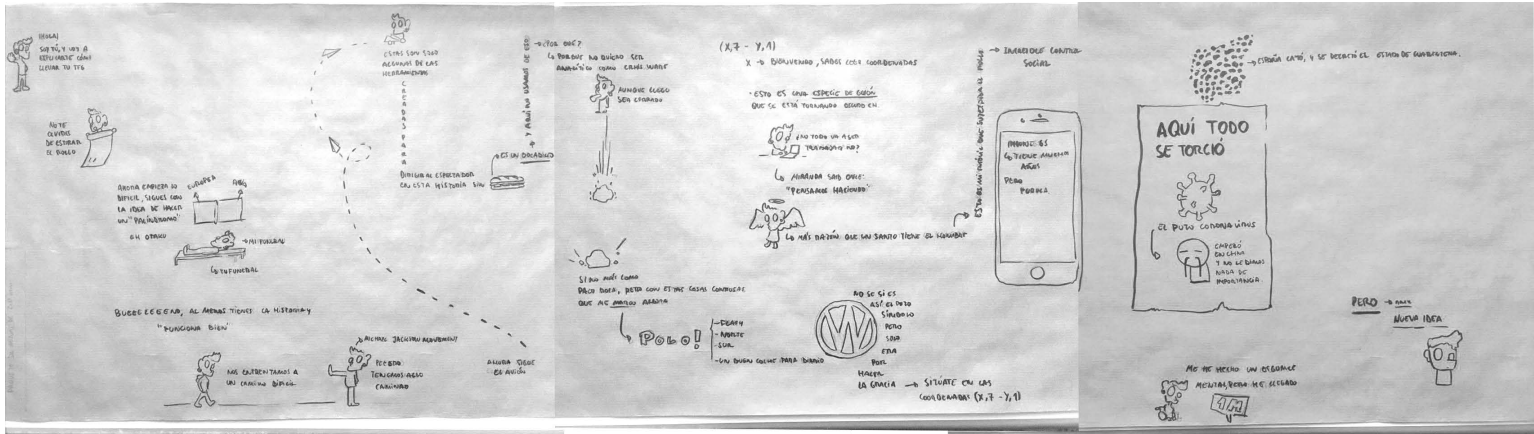
Como ejemplo mostramos este díptico formado por una composición que juega tanto con el concepto de viñeta como de repetición, vemos una serie de acciones consecutivas sobre un mismo plano. Este juego, nuevamente se remite a un conocido título de la escena de los videojuegos, *Donkey Kong* (1981) de la mano de Nintendo Entertainment System. Siendo este lenguaje traducido al papel a la vez que se une con referencias de la cultura popular cinematográfica y del género de superhéroes.



Donkey Kong, (1981), Nintendo Entertainment System (Videojuego NES)

Lectura apaisada, gran formato.

De mano de *La puta realidad* (2020), nació la idea de *Un paseo por mis referentes* (2020), como una actividad complementaria al Trabajo de Fin de Grado, a raíz de varias pruebas anteriores en formatos más reducidos.



Estas pruebas comenzaron como simples prácticas de lenguaje, pero con el tiempo tomé la decisión de llevarlo más allá. Me determiné a buscar una manera de mostrar estos autores de una forma activa, otorgándoles un espacio que demostrara realmente de qué manera habían influenciado mi trabajo. Pero a la vez otorgando a este trabajo un tono personal, que pudiera reflejar con certeza la influencia de estos artistas.

Por estos motivos considero oportuno comentar el desarrollo plástico y teórico de *Un paseo por mis referentes* (2020) a la vez, ya que la complementación de ambas investigaciones es crucial, ya que traduzco el aporte de los referentes directamente al papel, usando a los personajes del cómic como guías de la actividad, interactuando y jugando con las diferentes formas de entender la novela gráfica.

Proceso de investigación teórico-conceptual.

Podemos dividir este proceso en dos vertientes por diferenciación de conceptos, siendo la primera una búsqueda de referencias a nivel formal sobre cómo llevar una obra de este formato a cabo, estableciendo una búsqueda de modos de hacer para el desarrollo de un buen guion de cómic o de cómo contar una historia. La segunda sería más extensa y estaría dedicada a la búsqueda de referentes para el posterior análisis de sus trabajos y recopilación de información sobre estos.

Sobre el guion de cómic.

Los procesos creativos de cada artista son muy diferentes, pero el hecho de conocer las formas de trabajar de un artista puede ayudar a los más inexpertos a crecer rápidamente, al ver resueltas ciertas cuestiones que les parecían imposibles.

En mi caso consulté varios libros de guion como puede ser *El guión de cómic (...)* (2007), de Andreu Martín y Gerardo Vilches, este libro recoge una serie de entrevistas con algunos de los más nombrados guionistas del panorama español. Gracias a las cuales podemos entender y conocer de primera mano, cuales son sus métodos a la hora de enfrentarse a un guion. Esta información ayudó a la creación de mi propio método a la hora de afrontar el cómic, y por lo tanto agilizó el proceso de producción.

Supercomic, (2013), de Santiago García fue otra de las lecturas que llevaron a cabo una maduración complementaria al desarrollo del cómic, permitiendo que este se desarrollara centrándose en buscar nuevas formas de sorprender e innovar, explorando los límites del cómic.

Otras formas de documentarse sobre este mundo son las entrevistas en vídeo, y gracias a Broadcasting Comics TV (2013) podemos disfrutar de varios de los mejores autores del panorama actual. En mi caso las de Sergio García y Kenny Ruiz fueron bastante clarificadoras al contar abiertamente y con referencias visuales su proceso de trabajo y desarrollo. La búsqueda de nuevos modelos de trabajo es fundamental para generar un lenguaje propio, ya que se pueden elegir los métodos más apropiados.

Obras y referentes.

En este apartado se comentan los artistas y obras que han tenido un impacto mayor sobre mi producción final, buscando hacer una síntesis que a su vez pudiera recoger y plasmar en el rollo de *La puta realidad. Un paseo por mis referentes* (2020).

Mis referencias antes de iniciar el proceso de investigación, provenían de artistas ligados al manga y el mercado asiático. Uno de las historias que más marcaron mi proceso creativo fue *Buenas noches Punpun* (2007-20013) de Inio Asano. Esta obra plantea el desarrollo de un niño frente a su adolescencia, mostrando a este como un pequeño pájaro que va madurando a medida que transcurren los hechos.



Buenas noches Punpun, (2013) Inio Asano, (13 volúmenes formato manga, Norma Editorial)

Esta drástica transformación del personaje se ve reflejada en mi obra ya que en cierto modo se reflejan las diferentes fases vitales del personaje de una forma parecida, este va transformándose poco a poco en un demonio, aunque obviamente esta visión es fruto de su imaginación. Además, el tono con el que se enfrenta a los duros temas que plantea y como resuelve ciertos momentos de tensión fueron recursos a estudiar para el desarrollo de *La puta realidad* (2020).

Por otra parte, *Asterios Polyp* (2009) de David Mazucchelli sentó las bases tanto de las historias previas a este proyecto, como la actual, ya que la ambigüedad de las historias y los recursos narrativos de los que hacía uso para solucionar algunas de las páginas eran fuente de inspiración directa.



Asterios Polyp, (2009), David Mazzucchelli (Detalle, 344 páginas, impresión en tapa dura, ED Salamandra)

Imágenes como esta mostraban la resolución de problemas tan amplia que aportaba el formato de la novela gráfica. Esta investigación influyó en la creación de mundos imaginarios del protagonista de *La puta realidad* (2020), ya que busqué maneras de mostrar una dualidad en el personaje, motivado por Mazzucchelli.

En *Un camino por mis referentes* (2020) se hace un guiño directo a estas escenas, mostrando el mundo compuesto únicamente por formas geométricas y reduciendo la realidad a lo palpable y meramente objetivo.

La obra *Hechizo total* (2015) de Simon Hanselmann aporta una temática radical y de una brutalidad enorme. Lo grotesco de las escenas representadas, unido a la pasividad de los personajes ante las locuras que ellos mismos realizan, junto con la tortura constante del personaje Owl, contrasta con lo amable de los dibujos y los colores. Tomé este contraste como referencia para el cómic, por ello intenté hacer dibujos más amables, ya que buscaba esa confrontación entre la historia y el dibujo, aunque no fuera de la misma rudeza que la historia de Hanselmann.

La traducción visual de esta obra compone además un guiño a la aclamada serie de televisión *El show de Charlie Brown y Snoopy* (1983-1985) ya que la unión de mi estilo con las referencias de Hanselmann crean una imagen similar a las del show.

Las referencias de humor negro, el insulto fácil, y las situaciones absurdas fruto de la imaginación o las drogas, son visibles en la obra final que presento.



Hechizo total. (2015) Simon Hanselmann (Detalle, 176 páginas, impresión tapa blanda, Fulgencio Pimentel)

Enfrentar una novela gráfica de carácter autobiográfico puede resultar difícil a priori, ya que cuesta determinar en que vivencias centrar nuestra atención para desarrollarlas. Por ello, recurrir a Eddie Campbell, ya que el desarrollo que muestra en *Alec I. Cómo ser artista* (2001) y su forma de repartir la información llevándonos desde sus noches de bares a centrarse en el tema artístico y contarnos se vuelve artista.

Basándome en estas y otras lecturas, comencé a discriminar la información que considerara vacía, y me centré en los recuerdos más simples y permanentes, en este análisis se determinó una de las primeras escenas, en la que iba vestido de pastorcillo. Así como esta cree un pequeño esquema con las escenas necesarias para entender la evolución del personaje, este proceso apoyó enormemente a la creación del cómic.

La adaptación de *Ciudad de Cristal* (2005) de mano de Paul Karasik y David Mazzucchelli consiguió que mis investigaciones se centraran además en la búsqueda de historias más complejas, con personajes no del todo definidos, creando mundos imaginarios o ilusiones para el lector. Esto se puede ver claramente en *Guardian V.I* (2020) ya que la historia se planteaba como la visión mental de un personaje con

personalidad múltiple. Tanto es así en *La puta realidad* (2020) ya que se personifican varias fases del mismo personaje, estableciendo relatos consigo mismo.

Estos mundos fueron fruto además de la lectura de *Inside Moebius* (2009) de Jean Giraud, que muestra mejor que nadie las posibilidades del interior de la mente, abriéndonos las puertas de la suya propia. Este hecho dio lugar a la forma mental que planteaba dentro de mi mente, el desarrollo de este mundo estuvo basado en todas las vivencias que consideraba importantes, muchas de estas siendo consideradas referentes como pueden ser los videojuegos o simples referencias a las instrucciones de construcción de un mueble de IKEA. Esto que al principio se mostraba caótico, fue el reto que dio lugar a *La puta realidad* (2020).

Cronograma.

Entiendo el inicio de este trabajo el comienzo de búsqueda de referentes que realicé para “Guardian”, por lo tanto, desde primeros de noviembre de 2020. Tomo esta fecha como referencia ya que antes de este momento había consumido del género, pero de una forma no tan activa, sino meramente contemplativa. En este momento se produce la investigación teórica, aun así, debo bastante a obras previas a esta búsqueda como hemos mencionado anteriormente.

El desarrollo del proyecto de “Guardian” llevado a cabo desde noviembre, ha sido crucial para la consecución del trabajo, ya que en este se plantaron las bases, por lo tanto, hasta enero de 2020 el desarrollo de “Guardian” se convirtió en los fundamentos de lo que hoy es “La puta realidad”

En febrero de 2020 una vez entregado y corregido “Guardian” volví a la idea inicial de un cómic palíndromo. Pruebas y formas de desarrollo de palíndromo o bifronte hasta abril de 2020, tras una deliberación se abandonó la idea.

Desde abril de 2020, comienza el desarrollo del cómic “autobiográfico”, que además sienta las bases de la propuesta anterior de ejecutar la idea en un formato de rollo desplegable. Los personajes del cómic se convierten en protagonistas del rollo en mayo de 2020.

Mayo de 2020, termino el cómic a lápiz, comienza la digitalización del mismo y el entintado de forma digital, al mismo tiempo el desarrollo del rollo tiene los primeros bocetos e ideas.

Junio de 2020, ya cercano a la entrega, acabo el primer borrador del cómic, a falta de las correcciones pertinentes, y a mediados de junio el rollo solo espera ser entintado a mano, junto con la formalización de la memoria.

Días 15 a 21 de junio, se producen los acabados finales, la toma de fotos del rollo, el vídeo y la postproducción de este, así como los arreglos en el cómic y la memoria. Además se sube toda la documentación del trabajo a Youtube e Issuu

Presupuesto.

Elemento	cantidad	precio	Total
Lápices y gomas	1	5,00 €	5,00 €
Pinceles y rotuladores	1	10,00 €	10,00€
Paquete de papel navigator 80g/m2 A3	1	7,80 €	7,80€
Plumilla petel	1	16,00€	16,00€
Rollo 1,5x10m cansón 200g/m2	1	23,00 €	23,00€
Impresión	2	11,40 €	22,80€
Total			84,60€

En este total no se reflejan los elementos que poseía anteriormente al trabajo y con los que se han realizado los acabados finales, como pueden ser el ordenador, Ipad, y demás utensilios de dibujo o papelería.

Propuesta expositiva.

La puta realidad (2020) se presenta en formato tradicional de cómic, impreso a doble página o en formato digital.

Por otra parte, *Un paseo por mis referentes* (2020), plantea dos soluciones expositivas radicalmente diferentes.

La primera implicaría la obra como un camino, exponiéndose de manera completa, extendida a lo largo de todas las paredes de la sala de exposiciones, necesitando para esto una suma de diez metros de pared lisa. Esta solución convierte la obra en un paseo, al tener convertir su lectura en un recorrido con la pieza.

La segunda solución sería tomar de referencia los métodos expositivos propios de los museos, y mediante un mecanismo de enrollado manual, el espectador desplegaría el rollo a su gusto para leerlo. Los contras de este modelo son que se pierde la interacción anterior, además de que se reduce el número de lectores posibles drásticamente.

Debido a las dificultades, la propuesta se presenta en formato de vídeo en la plataforma Youtube, mostrando una tirada visual y el desenrollado manual al mismo tiempo para facilitar su lectura y comprensión.

Bibliografía.

- Abulí, Antonio Altarriba, Juan Díaz Canales, Santiago García, David Muñoz
Barcelona: Diminuta,
- Auster, Paul, Karasik, Paul, Mazzucchelli, David, and Pérez Navarro, Francisco,
Ciudad de cristal: novela gráfica / 6a ed. Barcelona: Anagrama, 2008.
- Campbell, Eddie. Cómo ser artista / 1a ed. Bilbao: Astiberri, 2010.
- Campbell, Eddie. La musa muerta / 1a ed. Bilbao: Astiberri, 2010.
- Colazo, Anabel. No mires atrás. 1ª ed. Barcelona: La cúpula, 2019
- Eisner, Will. El comic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo. 3a ed. Barcelona: Norma, 2002.
- García, Santiago. Supercómic: mutaciones de la novela gráfica contemporánea.
Madrid: Erratanaturae, 2013.
- Guarnido, Juanjo., and Díaz Canales, Juan, Blacksad: Un lugar entre las sombras 6a ed. Barcelona: Norma, 2007.
- Lauzier, Gérard. Las cosas de la vida: integral Logroño: Fulgencio Pimentel, 2014.
- Martin, Andreu, and Vilches, Gerardo. El guion de comic: conversaciones con Enrique Sánchez
- Mazzucchelli, David. Asterios Polyp Madrid: Sinsentido, 2010.
- Moebius, and Giraud Moebius, Jean. Inside Moebius: Tomo 1 Barcelona: Norma, 2009.
- Otomo, Katsuhiro. Akira 1: La autopista. 7a ed. Barcelona: Norma, 2007.
- Pazienza, Andrea. Zanardi Logroño: Fulgencio Pimentel, 2015.
- Schrauwen, Olivier. Arsène Schrauwen (v.2) Logroño: Fulgencio Pimentel, 2014.
- Schrauwen, Olivier. Arsène Schrauwen Logroño: Fulgencio Pimentel, 2014.
- Schrauwen, Olivier. El hombre que se dejó crecer la barba Logroño: Fulgencio Pimentel, 2012.
- Sfar, Joann, and Bermúdez, Lucía. La Academia de Bellas Artes. 1a ed. Barcelona: Norma, 2006.
- Smith, Jeff. Bone. I, Valle. Bilbao: Astiberri, 2007.
- Ware, Chris. Jimmy Corrigan : el chico más listo del mundo Barcelona: Planeta de Agostini, n.d.

- Ruíz, Kenny entrevistado por Broadcasting Comics TV (20 julio 2017).
Disponible en:
(1ª parte) <https://www.youtube.com/watch?v=UeyVfODWhRw>
(Revisado 21.06.2020)
(2ª parte) <https://www.youtube.com/watch?v=8lI26p7Fdwg> (Revisado
21.06.2020)
- Fernández Delgado, Adrián entrevistado por Broadcasting Comics TV (11 febrero 2016). Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=ZdoXh7D-qKk> (Revisado
21.06.2020)
- García, Sergio entrevistado por Broadcasting Comics TV (15 marzo 2018).
Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=GoFv5gvN2JE> (Revisado
21.06.2020)
- Pérez, Pepo. (22 junio 2013) *Espanoles por el mundo*, en Es muy de cómic.
Viñetas, dibujos y alrededores: <http://pepoperez.blogspot.com>
(<http://pepoperez.blogspot.com/2013/06/espanoles-por-el-mundo.html>)(Revisado
21.06.2020)
- De Castro, Javier. (2012) *Meanwhile*, en Javi de Castro:
<https://www.javidecastro.com/> ([https://www.javidecastro.com/meanwhile-
2012](https://www.javidecastro.com/meanwhile-2012))(Revisado 21.06.2020)
- De Castro, Javier. (2019) *The eyes* en Javi de Castro:
<https://www.javidecastro.com/> (<https://www.javidecastro.com/theeyes>)(Revisado
21.06.2020)

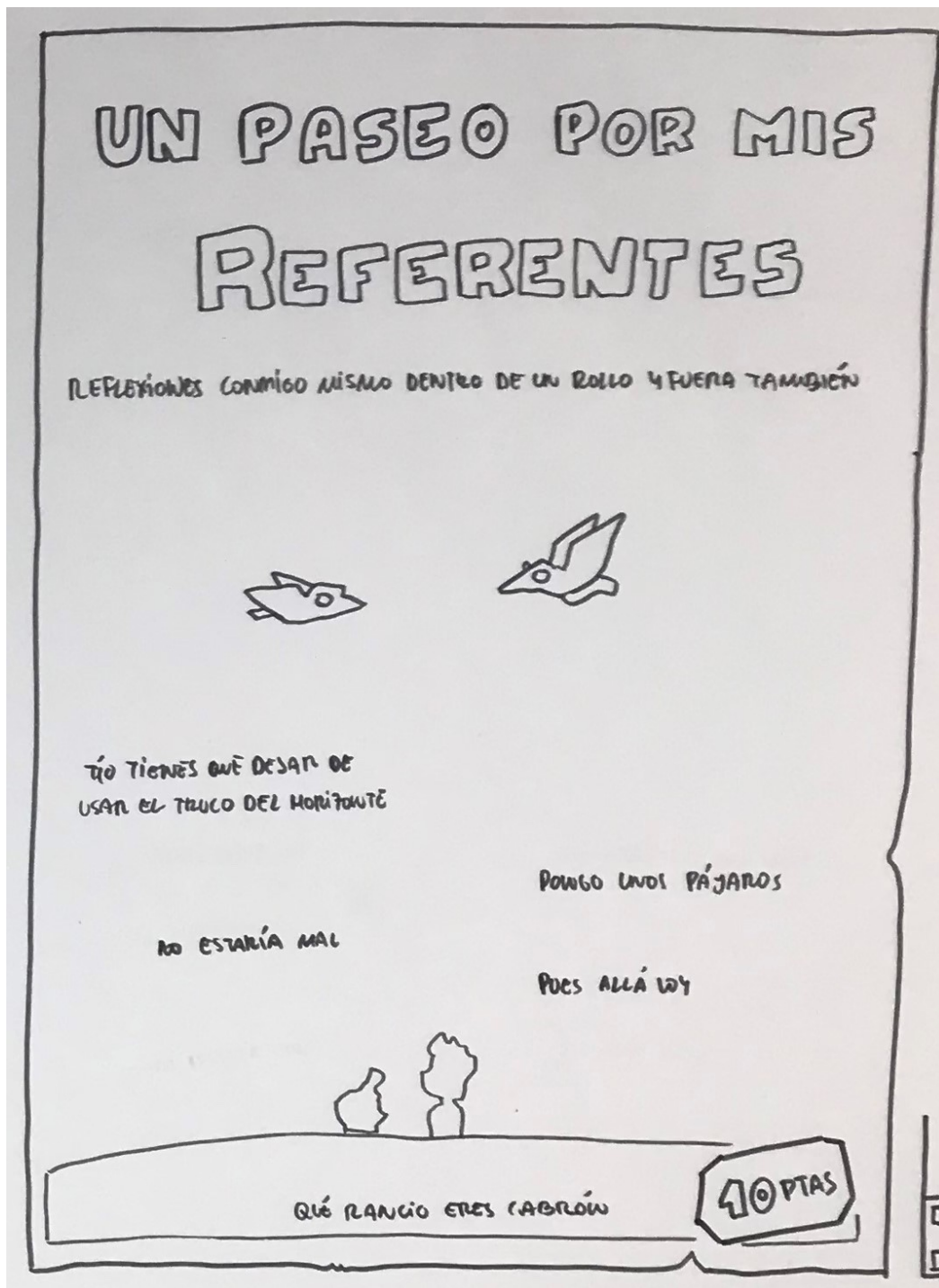
Anexo I. Imágenes del trabajo.



Obra: La puta realidad (2020), Juan Diego Peláez Priego

Formato: Cantoné. Tamaño 210x297 mm. Páginas 46. A una tinta.

Visualización: https://issuu.com/juandiegopelaez/docs/comic_tfg_final



Obra: Un paseo por mis referentes (2020), Juan Diego Peláez Priego

Formato: Tinta sobre papel Canson de 200gr. Tamaño: 0,5x10m.

Visualización: <https://youtu.be/hggDxc4jPIo> y

https://issuu.com/juandiegopelaez/docs/rollo_final_prueba